

**PERANCANGAN KAMPANYE UNTUK MENINGKATKAN
MENTAL WIRAUSAHA BAGI MAHASISWA
JURUSAN DESAIN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Justin Teng
00000053694**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN KAMPANYE UNTUK MENINGKATKAN
MENTAL WIRAUSAHA BAGI MAHASISWA
JURUSAN DESAIN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Justin Teng

00000053694

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Justin Teng

Nomor Induk Mahasiswa 00000053694

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN KAMPANYE UNTUK MENINGKATKAN MENTAL

WIRAUSAHA BAGI MAHASISWA JURUSAN DESAIN

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 Desember 2024



(Justin Teng)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE UNTUK MENINGKATKAN MENTAL

WIRAUSAHA BAGI MAHASISWA JURUSAN DESAIN

Oleh

Nama Lengkap : Justin Teng
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053694
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025

Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



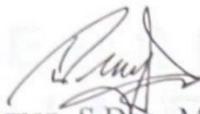
Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/023899

Penguji



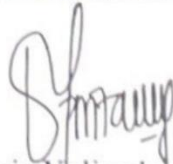
Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/100049

Pembimbing



Dedy Arpan, S.Ds., M.Ds.
0324018607/076482

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Justin Teng
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053694
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Kampanye untuk
Meningkatkan Mental Wirausaha Bagi
Mahasiswa Desain

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 16 Desember 2024



(Justin Teng)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME atas berkat dalam bentuk tenaga dan pemikiran sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **Perancangan Kampanye Untuk Meningkatkan Mental Wirausaha bagi Mahasiswa Jurusan Desain**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dedy Arpan, S.Des., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya tugas akhir ini dapat bermanfaat sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Yaitu dapat meningkatkan mentalitas wirausaha pada mahasiswa desain dan membantu mereka dalam menghadapi isu ketenagakerjaan ketika sudah masuk ke dunia kerja, serta dapat menjadi manfaat bagi sesama mahasiswa desain dengan membuka lebih banyak lowongan pekerjaan di industri kreatif.

Tangerang, 16 Desember 2024



(Justin Teng)

**PERANCANGAN KAMPANYE UNTUK MENINGKATKAN
MENTAL WIRAUSAHA BAGI MAHASISWA
JURUSAN DESAIN**

(Justin Teng)

ABSTRAK

Banten merupakan provinsi dengan tingkat pengangguran tertinggi di Indonesia, khususnya di Kabupaten dan Kota Tangerang. Penyebab utamanya adalah karena belum semua sektor industri memiliki daya serap yang efektif terhadap angkatan kerja, sektor industri kreatif merupakan salah satu yang terendah. Berhubung Tangerang memiliki jumlah lulusan kampus desain yang bertumbuh setiap tahunnya dan sektor kreatif yang belum dapat menyerap tenaga kerja secara efektif, maka diperlukan lebih banyak perintis usaha di bidang kreatif agar dapat menghasilkan lebih banyak lapangan kerja dan memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah pengangguran di Tangerang. Untuk meningkatkan jumlah wirausaha desain maka yang perlu dibenahi adalah mentalitas wirausaha yang belum terbentuk. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif, dengan tujuan untuk mendapatkan statistika dan informasi mendalam mengenai tingkat mentalitas wirausaha di kalangan mahasiswa desain. Metode desain Robin Landa diterapkan untuk merancang media kampanye secara relevan dan dapat diterima oleh target audiens. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat mentalitas wirausaha pada mahasiswa desain masih rendah dan perlu dibina guna menciptakan lebih banyak wirausaha. Perancangan media kampanye diharapkan dapat meningkatkan mental wirausaha pada kalangan mahasiswa desain untuk mencetak wirausaha yang kompeten agar dapat mengatasi isu ketenagakerjaan di Tangerang dan meningkatkan daya serap industri kreatif khususnya desain.

Kata kunci: Wirausaha, Mahasiswa Desain, Situs Web, Kampanye

PERANCANGAN KAMPANYE UNTUK MENINGKATKAN

MENTAL WIRAUSAHA BAGI MAHASISWA

JURUSAN DESAIN

(Justin Teng)

ABSTRACT (English)

Banten is the province with the highest unemployment rate in Indonesia, especially in Tangerang Regency and City. The main reason is because not all industrial sectors have effective absorption of the labor force, with the creative industry sector being one of the lowest. Since Tangerang has a growing number of design college graduates every year and the creative sector has not been able to absorb labor effectively, more business pioneers in the creative field are needed in order to generate more jobs and contribute to solving the unemployment problem in Tangerang. To increase the number of design entrepreneurs, what needs to be addressed is the entrepreneurial mentality that has not yet been formed. The research methods used are quantitative and qualitative, with the aim of obtaining statistics and in-depth information about the level of entrepreneurial mentality among design students. Robin Landa's design method is applied to design campaign media that is relevant and acceptable to the target audience. The results showed that the level of entrepreneurial mentality among design students is still low and needs to be nurtured to create more entrepreneurs. The campaign media design is expected to increase the entrepreneurial mentality among design students to create competent entrepreneurs in order to overcome employment issues in Tangerang and increase the absorption of creative industries.

Keywords: Entrepreneur, Design Student, Website, Campaign

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT (English).....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kampanye Sosial.....	5
2.1.1 Jenis Kampanye Sosial.....	5
2.1.2 Jenis Kampanye Sosial.....	6
2.1.3 Perencanaan Kampanye	6
2.1.4 Strategi AISAS.....	9
2.1.5 Media Kampanye	10
2.2 Elemen dan Prinsip Desain.....	12
2.2.1 Warna.....	12
2.2.2 Tipografi.....	14
2.2.3 Fotografi	15
2.2.4 Layout	17
2.2.5 Grid	18

2.3 Kewirausahaan	19
2.3.1 Wirausaha di Indonesia	20
2.3.2 Manfaat Wirausaha.....	21
2.3.3 Mentalitas dan Kepribadian Wirausaha.....	22
2.3.4 Motivasi Wirausaha	24
2.3.5 <i>Creativepreneur</i>	27
2.4 Penelitian yang Relevan	28
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	32
3.1 Subjek Perancangan.....	32
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	34
3.2.1 <i>Overview</i>	34
3.2.2 <i>Strategy</i>	34
3.2.3 <i>Ideas</i>	34
3.2.4 <i>Design</i>	34
3.2.5 <i>Production</i>	34
3.2.6 <i>Implementation</i>	35
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	35
3.3.1 <i>In-depth Interview</i>	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN.....	41
4.1 Hasil Perancangan.....	41
4.1.1 <i>Overview</i>	41
4.1.2 <i>Strategy</i>	61
4.1.3 <i>Ideas</i>	68
4.1.4 <i>Design</i>	73
4.1.5 <i>Production</i>	95
4.1.6 <i>Implementation</i>	97
4.1.7 Hasil Prototype Day	98
4.2 Pembahasan Perancangan.....	99
4.2.1 Analisa <i>Beta Test</i>	99
4.2.2 Analisa Instagram Story Ads.....	106
4.2.3 Analisa Poster	107
4.2.4 Analisa Website	108

4.2.5 Analisa Instagram <i>Post</i>	111
4.2.6 Analisa <i>E-ticket</i>	112
4.2.7 Analisa <i>Stage Backdrop</i>	113
4.2.8 Analisa Seragam Panitia.....	113
4.2.9 Analisa Sertifikat	114
4.2.10 Analisa <i>Twibbon</i> Instagram	115
4.2.11 Analisa <i>Instastory Frame</i>	116
4.2.12 Analisa <i>Totebag</i>	117
4.2.13 Analisa <i>Notebook</i>	118
4.2.14 Anggaran.....	119
BAB V PENUTUP	120
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN	127



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	28
Tabel 4.1 Perbandingan Hasil Studi Referensi Kampanye Wirausaha	55
Tabel 4.2 SWOT Program Inkubasi Wirausaha Desain UKDW	57
Tabel 4.3 SWOT Studi Eksisting <i>Designpreneurship</i> DKV UCIC	59
Tabel 4.4 <i>Creative Brief</i> Perancangan.....	61
Tabel 4.5 Perencanaan Media AISAS.....	65



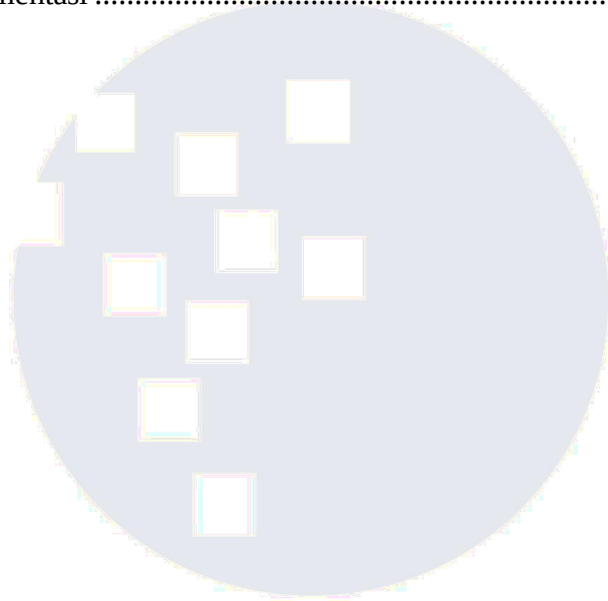
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Hue</i>	12
Gambar 2.2 <i>Saturation</i>	13
Gambar 2.3 <i>Value</i>	13
Gambar 2.4 Warna Tetradic	14
Gambar 2.5 Fotografi Macro.....	16
Gambar 2.6 Fotografi <i>Shallow DoF</i>	17
Gambar 4.1 Data usia responden.....	41
Gambar 4.2 Data domisili responden	42
Gambar 4.3 Data Pengetahuan dan Mentalitas Wirausaha	42
Gambar 4.4 Data Pengetahuan dan Mentalitas Wirausaha	42
Gambar 4.5 Data Mentalitas Wirausaha.....	43
Gambar 4.6 Data Mentalitas Wirausaha.....	43
Gambar 4.7 Data Mentalitas Wirausaha.....	44
Gambar 4.8 Data Preferensi Media	44
Gambar 4. 9 <i>Interview</i> dengan Bryan Vincentius.....	45
Gambar 4.10 <i>Interview</i> dengan Aryell Laszlo.....	49
Gambar 4.11 FGD dengan mahasiswa desain.....	51
Gambar 4.12 Visual Print Ad Kampanye Generasi Pengubah.....	54
Gambar 4.13 Logo Kampanye <i>Dream Big!</i>	55
Gambar 4.14 Program inkubasi karya wirausaha mahasiswa desain UKDW.....	57
Gambar 4.15 Program <i>Designpreneurship</i> DKV UCIC.....	59
Gambar 4.16 <i>User Persona</i>	64
Gambar 4. 17 Logo Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.....	65
Gambar 4.18 <i>User Journey</i>	68
Gambar 4.19 <i>Mindmap</i>	69
Gambar 4.20 <i>Moodboard</i>	70
Gambar 4.21 Palet Warna.....	71
Gambar 4.22 <i>Typeface</i>	72
Gambar 4.23 Alternatif Logo	73
Gambar 4.24 Logo Final	74
Gambar 4.25 Referensi Gaya Visual	75
Gambar 4.26 Referensi Fotografi	75
Gambar 4.27 Sketsa Aset Visual	76
Gambar 4.28 Aset Visual Outline	76
Gambar 4. 29 Aset Visual <i>color splash</i> dan <i>two-tone stroke</i>	77
Gambar 4. 30 Aset foto sebelum dan sesudah di <i>cutout</i>	77
Gambar 4.31Aset foto dan diagram pemotretannya	78
Gambar 4.32 Aset Tekstur.....	79
Gambar 4.33 Proses Desain Instagram <i>Ads</i>	80
Gambar 4.34 Proses Desain Poster.....	81

Gambar 4.35 <i>Information Architecture Website</i>	82
Gambar 4.36 <i>Low-fidelity Website</i>	83
Gambar 4. 37 <i>High-fidelity Website</i>	83
Gambar 4. 38 <i>Proses prototyping</i>	84
Gambar 4.39 <i>Proses Perancangan Instagram Post</i>	84
Gambar 4.40 <i>Proses Perancangan E-ticket</i>	86
Gambar 4.41 <i>Proses Perancangan Stage Backdrop</i>	86
Gambar 4.42 <i>Mockup Stage Backdrop</i>	87
Gambar 4.43 <i>Proses Desain Seragam Panitia</i>	88
Gambar 4.44 <i>Mockup Seragam Panitia</i>	89
Gambar 4.45 <i>Proses Desain Sertifikat</i>	89
Gambar 4. 46 <i>Proses Desain Twibbon Instagram</i>	90
Gambar 4.47 <i>Proses Desain Instastory Frame</i>	91
Gambar 4.48 <i>Proses Desain Totebag</i>	92
Gambar 4.49 <i>Mockup Totebag</i>	93
Gambar 4.50 <i>Proses Desain Notebook</i>	94
Gambar 4.51 <i>Mockup Notebook</i>	94
Gambar 4. 52 <i>Timeline Media Planning</i>	97
Gambar 4. 53 <i>Hasil Alpha Test</i>	98
Gambar 4. 54 <i>Beta Test dengan Clara Astika</i>	101
Gambar 4. 55 <i>Beta Test dengan Bryan Soenanto</i>	103
Gambar 4.56 <i>Beta Test dengan Nicholas Nathanael</i>	104
Gambar 4.57 <i>Instastory Ads</i>	107
Gambar 4.58 <i>Poster</i>	108
Gambar 4.59 <i>Information Architecture Website</i>	109
Gambar 4.60 <i>Low Fidelity Website</i>	109
Gambar 4.61 <i>High Fidelity Website</i>	110
Gambar 4.62 <i>Prototyping Website</i>	110
Gambar 4.63 <i>Instagram Post</i>	111
Gambar 4.64 <i>E-Ticket</i>	112
Gambar 4.65 <i>Stage Backdrop</i>	113
Gambar 4.66 <i>Seragam Panitia</i>	114
Gambar 4.67 <i>Sertifikat Partisipasi dan Penghargaan</i>	115
Gambar 4.68 <i>Twibbon Instagram</i>	115
Gambar 4.69 <i>Instastory Frame</i>	116
Gambar 4.70 <i>Totebag</i>	117
Gambar 4.71 <i>Notebook</i>	118
Gambar 4.72 <i>Anggaran Perancangan Kampanye</i>	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	126
Lampiran Form Bimbingan & <i>Prototype Day</i>	130
Lampiran Kuesioner	131
Lampiran Dokumentasi	132



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA